

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN STRATEGI
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DALAM PEMBELAJARAN IPS
MATERI KERAGAMAN FLORA DAN FAUNA DI INDONESIA KELAS
VII SMP N 2 COLOMADU**



PUBLIKASI ILMIAH

Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I
pada Jurusan Pendidikan Geografi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Oleh:

Irjob Sholikun Ni'am
A610110092

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GEOGRAFI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2016**

HALAMAN PERSETUJUAN

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN STRATEGI
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DALAM PEMBELAJARAN IPS
MATERI KERAGAMAN FLORA DAN FAUNA DI INDONESIA KELAS
VII SMP N 2 COLOMADU**

PUBLIKASI ILMIAH

Oleh:

Irjob Sholikun Ni'am

A.610110092

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Pembimbing


Drs. Dahroni, M.Si

NIK. 146

HALAMAN PENGESAHAN

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN STRATEGI *TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)* DALAM PEMBELAJARAN IPS MATERI KERAGAMAN FLORA DAN FAUNA DI INDONESIA KELAS VII SMP N 2 COLOMADU

Oleh:

Irjob Sholikun Ni'am

A.610110092

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Pada hari, Selasa, 10 Mei....2016

Dewan Penguji

1. Drs. Dahroni, M.Si

(.....)

2. R. Muh. Amin Sunarhadi, S.Si. MP.

(.....)

3. Drs. Suharjo, M.S

(.....)

Dekan,



Prof. Dr. Latun Djoko Prayitno, M.Hum.

NIP. 196504281993031001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidak benaran dalam pernyataan saya diatas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, ~~25~~ April 2016
Yang membuat pernyataan,



Irjob Sholikun Ni'am
A610110092

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN STRATEGI *TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)* DALAM PEMBELAJARAN IPS MATERI KERAGAMAN FLORA DAN FAUNA DI INDONESIA KELAS VII SMP N 2 COLOMADU

Abtrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektifitas strategi *Teams Games Tournament (TGT)* pada materi keragaman flora dan fauna di Indonesia kelas VII SMP Negeri 2 Colomadu. Metode dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan desain *pretest-posttest control design*. Populasi penelitian ini sebanyak 267 siswa dari kelas VII SMP Negeri 2 Colomadu. Kelompok eksperimen adalah kelompok yang mendapatkan proses pembelajaran dengan strategi *Teams Games Tournament (TGT)*, sedangkan kelompok kontrol adalah kelompok yang mendapatkan proses pembelajaran menggunakan strategi ceramah. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa (1) Penggunaan strategi *Teams Games Tournament (TGT)* pada materi keragaman flora dan fauna di Indonesia pada siswa kelas VII SMP N 2 Colomadu menunjukkan peningkatan nilai rata-rata hasil pembelajaran siswa sebesar 47,38 yaitu dari hasil nilai rata-rata *Pretest* 25,60 meningkat menjadi 72,98 pada hasil nilai rata-rata *Posttest* nya. (2) Dilihat dari uji *Mann Whitney* menunjukkan adanya perbedaan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol, hal tersebut ditunjukkan dengan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* adalah $0,000 < 0,05$, maka dari kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan hasil belajar dari kedua kelas tersebut.

Kata kunci: Efektivitas, *Teams Games Tournament (TGT)*, Hasil belajar.

Abstracts

The purpose of this study was to determine the effectiveness of the strategy Teams Games Tournament (TGT) on the material diversity of flora and fauna in Indonesia class VII SMP Negeri 2 Colomadu. The method in this research is experimental design with pretest-posttest control design. The population of this study were 267 students of class VII SMP Negeri 2 Colomadu. The experimental group was the group receiving the learning process with a strategy Teams Games Tournament (TGT), while the control group is the group receiving the learning process using a strategy of lectures. The study concluded that (1) Use of strategies Teams Games Tournament (TGT) on the material diversity of flora and fauna in Indonesian students of class VII SMP N 2 Colomadu showed an increase in the average value of student learning outcomes at 47.38 which is the results of average value Pretest average rose 25.60 to 72.98 on the outcome of the average value of its posttest. (2) Judging from the Mann Whitney test showed a difference between the experimental class with a grade control, it is shown by the value Asymp. Sig. (2-tailed) was $0.000 < 0.05$, then from the experimental class and control class there are differences in learning outcomes of these two classes.

Keywords: *Effectiveness, Teams Games Tournament (TGT), learning outcomes.*

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran melibatkan guru, peserta didik, sarana prasarana, strategi dan metode pembelajaran serta sumber belajar. Komponen-komponen pembelajaran tersebut harus dirancang dan diorganisasikan oleh guru. Guru harus mampu menguasai berbagai macam model pembelajaran agar proses pembelajaran berlangsung dengan efektif dan tujuan dari proses pembelajaran dapat tercapai. Dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran tidak lepas dari penggunaan strategi serta metode pembelajaran yang digunakan oleh guru (Supardi, 2013).

Metode dan strategi dalam pembelajaran sangat beragam, untuk itu seorang guru harus mampu menguasai berbagai macam metode serta strategi pembelajaran. Selain mampu menguasai berbagai metode pembelajaran, guru juga harus mampu memilih metode yang tepat untuk menghubungkan dengan materi dalam proses pembelajaran tertentu. Metode yang diterapkan dalam pembelajaran harus melibatkan siswa agar lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan yang dikembangkan oleh Slavin (1995) untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran. Slavin menemukan bahwa TGT berhasil meningkatkan skil-skil dasar, pencapaian, interaksi positif antar siswa, harga diri, dan sikap penerimaan siswa-siswa lain (Huda, 2013). Strategi TGT cocok digunakan dalam mata pelajaran IPS seperti yang dikemukakan oleh Nur & Wikandari (2000: 27), salah satu materi dalam pelajaran IPS kelas VII adalah Keragaman Flora dan Fauna di Indonesia. Di wilayah Indonesia tumbuh ribuan jenis pohon (flora) dan hidup bermacam-macam hewan atau binatang (fauna). Flora dan fauna Indonesia dibedakan menjadi tiga, yaitu flora dan fauna asiatis, peralihan (asli), dan australis. Flora dan fauna asiatis ditemukan di Indonesia bagian barat. Flora dan fauna australis ditemukan di Indonesia bagian timur. Flora dan fauna di Indonesia bagian tengah merupakan flora dan fauna asli Indonesia. Pembagian ini didasarkan hasil penelitian penelitian Alfred Russel Wallace dan Max Wilhelm Carl Weber.

2. Landasan Teori

Pembelajaran adalah proses pengaturan lingkungan yang meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur secara teratur dan sistematis yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran (Supardi, 2013).

Pembelajaran efektif adalah kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur diarahkan untuk mengubah perilaku siswa ke arah yang positif dan lebih baik sesuai dengan potensi dan perbedaan yang telah dimiliki siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Supardi, 2013).

Strategi Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), atau Pertandingan Permainan Tim dikembangkan secara asli oleh David De Vries dan Keith Edward (1995). Pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka (Trianto, 2009).

Dalam TGT, siswa mempelajari materi di ruang kelas. Setiap siswa ditempatkan dalam satu kelompok yang terdiri dari 3 orang berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Komposisi ini dicatat dalam tabel khusus (tabel turnamen), yang setiap minggunya harus diubah. Dalam TGT setiap anggota ditugaskan untuk mempelajari materi terlebih dahulu bersama anggota kelompok masing-masing, barulah mereka diuji secara individual melalui *game* akademik. Nilai yang mereka peroleh dari *game* akan menentukan skor kelompok mereka masing-masing (Huda, 2011).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora, yaitu: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial di atas (Sutanto 2014).

Istilah IPS mulai digunakan secara resmi di Indonesia sejak tahun 1975 adalah istilah Indonesia untuk *Social Studies* di Amerika. Kita mengenal beberapa istilah seperti ilmu sosial, studi sosial, dan ilmu pengetahuan sosial. Ilmu sosial tekanannya kepada keilmuan yang berkenaan dengan kehidupan masyarakat atau kehidupan sosial. Secara khusus dipelajari dan dikembangkan di beberapa fakultas. Ilmu sosial adalah ilmu yang

berkenaan dengan manusia dalam konteks sosial dengan kata lain semua bidang ilmu yang mempelajari manusia sebagai anggota masyarakat (Sutanto 2014).

B. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode eksperimen, yaitu penelitian dengan melakukan sebuah studi yang objektif, sistematis, dan terkontrol untuk memprediksi atau mengontrol fenomena. Penelitian ini berdesain “*One-group pretest and posttest design*”. Dalam desain ini terdapat dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Populasi dari penelitian ini siswa kelas VII SMP Negeri 2 Colomadu tahun ajaran 2015/2016. Terdapat delapan kelas yaitu dari VII A sampai dengan kelas VII H. Jumlah dari populasi penelitian ini adalah 287 siswa, namun dalam pelaksanaan penelitian terdapat 20 siswa yang tidak hadir sehingga jumlah populasi penelitian 267 siswa.

Kelas eksperimen adalah kelas yang diberikan perlakuan pembelajaran dengan metode *Teams Games Tournament*. Sedangkan kelas kontrol adalah kelas pembanding bagi kelas eksperimen dimana kelas kontrol tidak mendapatkan perlakuan penggunaan metode *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini peneliti mengambil 5 kelas eksperimen dan 3 kelas kontrol, yang berarti peneliti mengambil semua kelas VII sebagai objek penelitian.

Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan dokumentasi. Tes digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi keragaman flora dan fauna di Indonesia menggunakan metode *Teams Games Tournament* untuk kelas eksperimen maupun penggunaan metode ceramah untuk kelas kontrol. Tes yang digunakan adalah dengan tipe *multiple choice* dengan jumlah soal sebanyak 10 butir.

Pengamatan dilakukan untuk mengetahui proses belajar mengajar dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament* dalam kelompok eksperimen. Dokumentasi digunakan untuk memperkuat hasil penelitian yang diambil oleh peneliti.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Pembelajaran Kelas Eksperimen

Berdasarkan hasil analisis peneliti dapat diketahui bahwa nilai pembelajaran siswa sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran dengan menggunakan metode *teams games tournament* mengalami peningkatan hasil belajar. Sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan metode *teams games tournament* rata-rata nilai kelas eksperimen sebanyak 25,60 tetapi setelah diberikan perlakuan pembelajaran dengan menggunakan metode *teams games tournament* terjadi peningkatan rata-rata nilai kelas eksperimen menjadi 72,98. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar kelas kontrol sebesar 47,38 setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan metode *teams games tournament*.

2. Hasil Pembelajaran Kelompok Kontrol

Berdasarkan hasil analisis di peneliti dapat diketahui bahwa nilai pembelajaran siswa sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah mengalami peningkatan hasil belajar. Sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan metode ceramah rata-rata nilai kelas kontrol sebanyak 28,99 tetapi setelah diberikan perlakuan pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah terjadi peningkatan rata-rata nilai kelas kontrol menjadi 58,08. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar kelas kontrol sebesar 29,09 setelah dilakukan pembelajaran dengan metode ceramah.

3. Perbandingan Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Perbedaan tingkat pemahaman siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat diketahui dengan uji *Mann Whitney*, hal tersebut digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol materi keragaman flora dan fauna di Indonesia. Jika nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* < 0,05, maka ada perbedaan

hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Jika nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* > 0,05, maka tidak ada perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada tabel uji *Mann Whitney* diketahui nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* adalah $0,000 < 0,05$, maka dari kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan hasil belajar dari kedua kelas tersebut.

D. KESIMPULAN

1. Penggunaan metode *Teams Games Tournament (TGT)* pada materi keragaman flora dan fauna di Indonesia pada siswa kelas VII SMP N 2 Colomadu menunjukkan peningkatan nilai rata-rata hasil pembelajaran siswa sebesar 47,38 yaitu dari hasil nilai rata-rata *Pretest* 25,60 meningkat menjadi 72,98 pada hasil nilai rata-rata *Posttest* nya.
2. Berdasarkan hasil uji *Mann Whitney* menunjukkan adanya perbedaan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol, hal tersebut ditunjukkan dengan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* adalah $0,000 < 0,05$, maka dari kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan hasil belajar dari kedua kelas tersebut.

Daftar Pustaka

- Huda, Miftahul. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Persoon, A.Gerard., & Weerd, Merlijn van. (2006). Biodiversity and Natural Resource Management in Insular Southeast Asia. *Island Studies Journal*, Vol. 1, No. 1, 2006, pp. 81-108.
- Siregar, Syofian. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi Dengan Perbandingan Manual & SPSS*. Jakarta: Kencana Pranamedia Group.
- Sugiyono. 2011. *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Supardi. 2013. *Sekolah Efektif*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Pranamedia Group.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta : Kencana Perdana Media Group.